

LE CAHIER
de
TRAMES

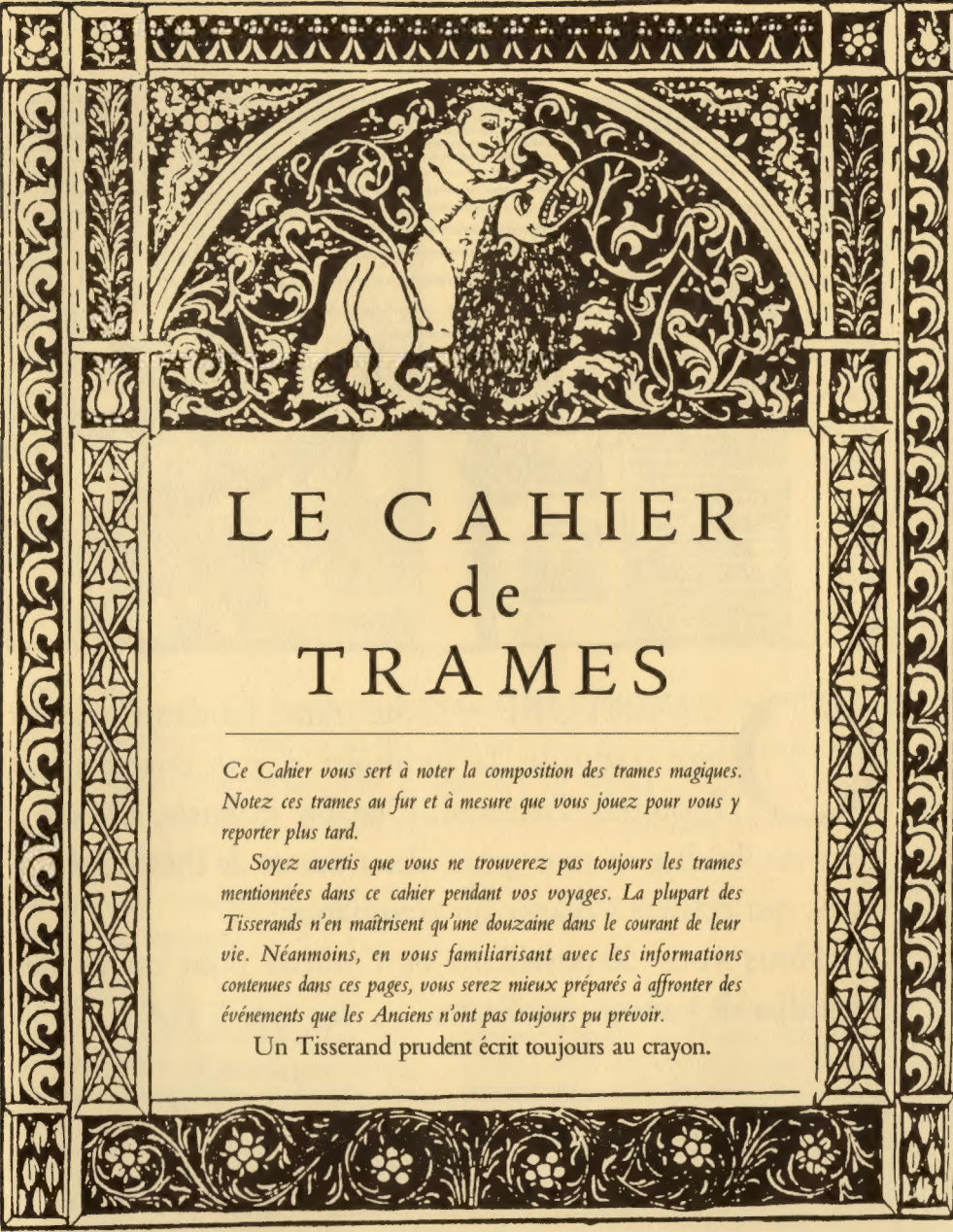
REFLET

TEMPS

PEDALE

PAUSE





LE CAHIER de TRAMES

Ce Cahier vous sert à noter la composition des trames magiques. Notez ces trames au fur et à mesure que vous jouez pour vous y reporter plus tard.

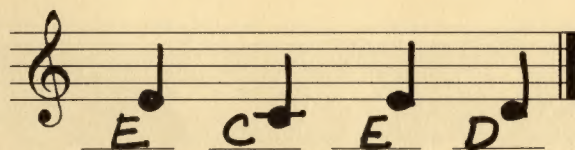
Soyez avertis que vous ne trouverez pas toujours les trames mentionnées dans ce cahier pendant vos voyages. La plupart des Tisserands n'en maîtrisent qu'une douzaine dans le courant de leur vie. Néanmoins, en vous familiarisant avec les informations contenues dans ces pages, vous serez mieux préparés à affronter des événements que les Anciens n'ont pas toujours pu prévoir.

Un Tisserand prudent écrit toujours au crayon.



OUVERTURE • Cette trame fondamentale est par tradition la première à être enseignée à l'apprenti Tisserand. Une fois maîtrisée, elle sert à créer des bâches en tout genre, des rideaux de théâtre, et des tissus qui peuvent s'écarter sur commande.

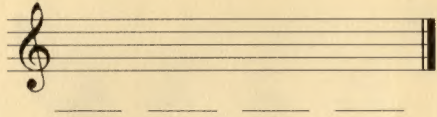
Nous vous déconseillons de l'utiliser pour ouvrir des bouteilles de boissons pétillantes.



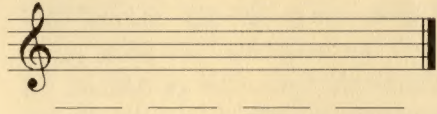


TEINTURE

Cette trame fut perfectionnée par les Chimistes de la Guilde de Woonsocket. Ils passèrent des heures penchés sur les marmites d'eau bouillante pour obtenir des robes aux couleurs chatoyantes et satisfaire ainsi le Clergé. A l'origine, cette trame était mêlée à des matières variées. Mais, au fil des siècles, cette utilisation a presque disparu. Maintenant, elle n'est utilisée uniquement qu'avec de la laine.



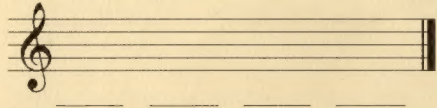
A PPEL • Cette trame est principalement exécutée par les Anciens dans les cas rares où ils désirent obtenir la présence physique d'un membre dans le sanctuaire. Elle se manifeste de façons différentes suivant la personne qui la voit. Parfois elle est représentée par une petite sphère lumineuse, que l'on nomme aussi "la nymphe messagère" dans les contes pour enfants.



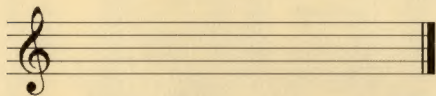
LANGAGE

Cette trame fut tissée pour la première fois dans une nappe à l'occasion du 423 ème Conclave des Guildes, qui se déroula en 7610 à Elstree. Pour une fois, les délégués des Guildes ont réussi à comprendre leurs discours respectifs. Tout allait pour le mieux jusqu'au

moment où un Directeur de Pompes Funèbres commença à insulter un Fleuriste. Ces deux Guildes se déclarèrent alors une guerre meurtrière qui dura cinq cent ans.

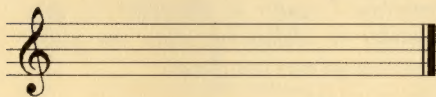


DE LA PAILLE À L'OR
Quand les temps sont durs, les Anciens peuvent invoquer cette trame pour produire de plus gros revenus. Son emploi est strictement réglé par un trésorier pour empêcher une crise économique. D'autres corps de métier, ignorant l'art du tissage, ont inventé plusieurs histoires abracadabrantes à propos de cette trame très simple.



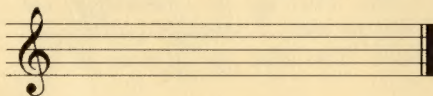
TREMBLEMENT

Cette trame fut découverte par un Tisserand téméraire (qui est aujourd'hui mort comme par hasard) qui dirigea les fils de Rétrécissement sur un volcan endormi. Cette trame fort dangereuse, très prisée par la Guilde des Spécialistes en Séismes, est incluse ici à titre d'information; son utilisation a été interdite par cette Guilde depuis 7331.



DÉCHIRURE

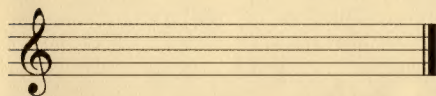
Les inventeurs de cette trame innocente n'auraient jamais pu imaginer à quel point elle serait exploitée à des fins criminelles. La Guilde des Embaumeurs s'en servit tout d'abord pour déchirer des torchons en morceaux. Quand cette Guilde se désintégra en 6529, un procès autorisa la Guilde des Politiciens à l'utiliser afin de se débarrasser de documents gênants. Cette trame fut passée d'une Guilde sans scrupule à une autre jusqu'au jour où la Guilde des Assassins s'en empara. L'utilisation de cette trame est à présent si horrible que je ne préfère pas en parler.



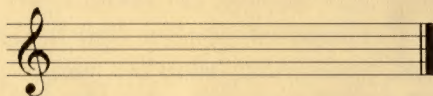


GUÉRISON

Dans le volume 19 de "L'Histoire des Tisserands En Bref" (Presse des Métiers, 5620), le troisième Ancien Lazykat nous expose la manière dont les bandages étaient traités avec cette trame et ce depuis 1716. Les quatres fils ont bien évolués depuis. Ils peuvent maintenant être tissés autour de tout objet qui a besoin de réparation, à l'exception notable du corps même du Tisserand.

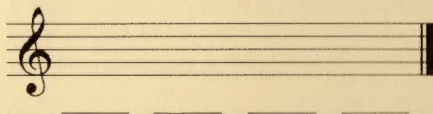


VISION DE NUIT Les fils de cette belle trame proviennent du chant des oiseaux nocturnes. A une certaine époque, la Vision de Nuit était prisée par la Guilde des Mineurs dont le territoire souterrain légendaire était principalement éclairé par des tentures arborant ce sceau. Malheureusement, l'usage de cette trame diminua après le grand tremblement de terre de 7331.



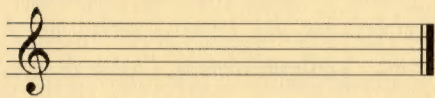
RÉTRÉCISSEMENT

La plupart des matières se contractent quand elles sont exposées à l'humidité ou à la chaleur. En étudiant ce phénomène, les anciens Tisserands isolèrent les fils qui créaient ce rétrécissement naturel et développèrent une trame qui produit cet effet sur tout objet. Soyez prudent en l'utilisant! Une fois tissés, les fils de Rétrécissement ne peuvent jamais plus être défaits.

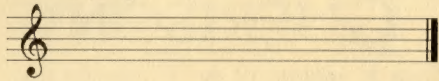


DÉSIR

Le trame de Désir remonte aux jours primitifs de notre communauté, et était utilisée pour attirer les passants innocents dans les boutiques de la Guilde. Quand cette trame est tissée autour d'une personne, le fil s'entortille autour du Tisserand et simule un objet convoité par la victime. Cette illusion est très fragile et ne peut être maintenue que pendant quelques secondes.

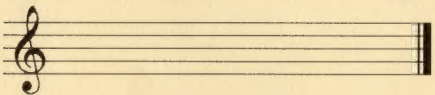


IMPERMÉABILISATION • L'expédition de 5995 du Cinquième Ancien Spindleshank dans la forêt de Lesser Uxbridge produisit cette trame très pratique qui protège toute matière contre les effets de l'humidité. La panique des Galoches Empoisonnées de 6003 faillit provoquer l'interdiction permanente de l'Imperméabilisation, jusqu'au jour où l'on découvrit que les rapports de consommateurs avait été truqués par la Guilde des Fabricants de Parapluie.



REFLET

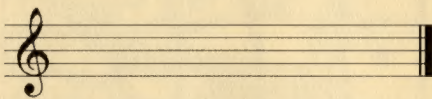
Cette trame fut commandée à la Guilde des Danseurs pour expédier les changements de costume pendant la 500^{ème} représentation du ballet classique "Olema." Employée correctement, elle permet à l'utilisateur de prendre la forme du sujet sur lequel il a dirigé cette trame. Les quatre notes sont basées sur les grognements du caméléon coupe-gorge en chaleur.



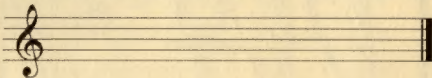


TERREUR

Cette trame produit une distorsion de l'image du Tisserand et le métamorphose en une représentation qui réveille les angoisses les plus profondes chez la victime. La terreur ne marche que sur des âmes sensibles, mais son efficacité est telle que cette limitation est compensée par son succès. Elle est utilisée sous contrôle strict par la Guilde des Psychothérapeutes.

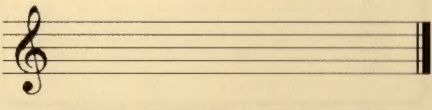


PLIAGE • Des documents archéologiques suggèrent que cette trame n'aurait jamais dû être tissée dans l'espace. Mais malheureusement ses inventeurs étaient trop préoccupés par leur lessive et n'y ont pas vraiment prêté grande attention! C'est une des façons les plus rapides de déplacer un Tisserand d'un endroit à un autre. Malgré tout on doit être prudent en pliant un espace qui aurait pu être plié auparavant par un autre Tisserand. En tissant d'une façon incontrôlée on peut créer des zones "froissées" telle la zone de Gainsborough.



CAMOUFLAGE

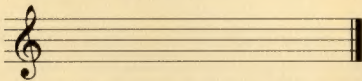
Quand elle est tissée autour d'une personne ou d'un groupe, cette trame obscurcit leur vision, et rend ainsi le Tisserand totalement invisible. L'origine de cette trame est incertaine. Il se peut qu'elle provienne (dans des circonstances louches) de la Guilde des Bergers, dont le génie dans l'art du camouflage n'a pas son pareil.





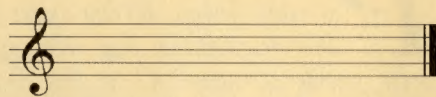
TRAME TORDUE

On ne connaît pas l'origine de cette trame. Une de ses premières apparitions figure au bas de La Grande Tenture, près d'une trame qui décrit l'utilisation artisanale du fil de lin et de la laine. Il paraîtrait que ces quatre notes proviennent du son aigu et cadencé de la quenouille de l'Ancien Swellflax.



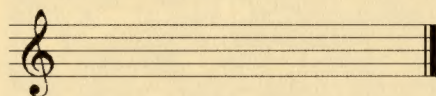
CONFUSION

La raison de l'invention de cette trame nous est inconnue. Les cyniques prétendent qu'elle était tissée dans des matières bon marché des magasins de la Guilde pour décourager les acheteurs à la recherche d'une bonne affaire. Quelle que soit son origine, le pouvoir de cette trame n'a pas diminué au fil du temps. Elle permet à l'utilisateur de s'échapper pendant que la victime se trouve dans un état de confusion totale.



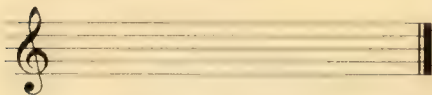
FORMATION

Seuls quelques Tisserands possèdent la concentration nécessaire pour créer une substance matérielle. Le Tisserand doit faire preuve d'une concentration incroyable afin qu'une forme émerge. Et même dans le cas où cela se produit, un objet revient souvent à sa forme antérieure si la trame n'est pas tissée périodiquement.



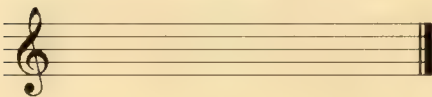
CHALEUR

Quel Tisserand n'a pas été enveloppé dans les fils confortables de la trame de Chaleur? Cette trame est l'une des plus populaires après celle d'Aphrodisiaque (elles sont souvent vendues ensemble). Cette trame fondamentale existe depuis les premiers jours de notre guilde. Même une couverture de gaze devient épaisse comme un édredon de plume d'oie après une seule application.



APHRODISIAQUE

La prospérité et la montée au pouvoir de la Guilde sont dues en grande partie au succès de cette trame. Les matières tissées avec des fils Aphrodisiaques séduisent les cœurs les plus indifférents. Seuls les Anciens ont le privilège de connaître l'origine véritable de cette trame. Les rumeurs qui circulèrent à propos d'une aventure entre le Second Ancien Twillfast et une membre de la Guilde des Organistes, ne sont que des commérages bien mal fondés.

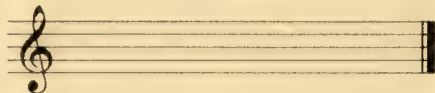


SOMMEIL

Il serait difficile de trouver un oreiller, un bonnet de nouveau né, ou un sac de couchage qui n'ait pas été imprégné par les qualités adoucissantes de cette trame populaire. La Guilde des Nourrices insiste pour qu'elle soit utilisée dans tous leurs tissus, et les anesthésistes en ont créé une version industrielle pour remplacer le chloroforme.

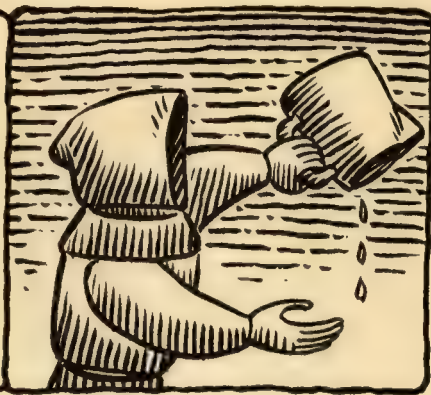


SILENCE • Cette trame était très prisée par les parents de jeunes enfants, et les élèves dans les dortoirs. Malheureusement, les membres de notre Guilde l'ont souvent utilisée de façon maladroite dans des situations sociales. La Guilde la plus coupable dans ce domaine est celle des Chefs d'Orchestre, dont les membres imposent toujours un moment de silence avant un concert.



VIDANGE

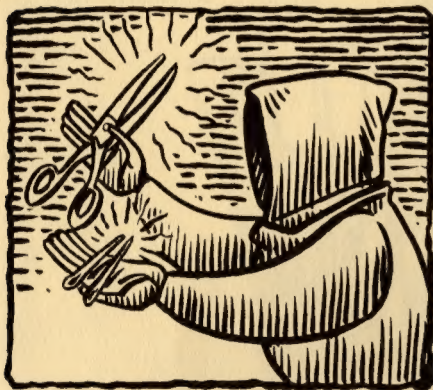
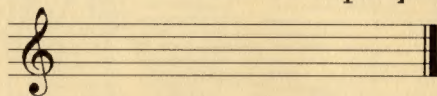
Le contenu de n'importe quel récipient peut être vidé instantanément avec cette trame très pratique. Avant son développement en 4200, les rivières de Woonsocket étaient vertes à cause de la teinture déversée par les chimistes. Résistez à la tentation de tisser cette trame au dessus des lacs ou des nuages. Son influence est limitée pour éviter toute catastrophe tel le Double Déluge de 4202 (la Guilde a toujours refusé son rôle dans de ce désastre).



TRAME DÉFAITE • Les apprentis Tisserands sont souvent impatients d'acquérir le don de défaire des objets. Heureusement, cette trame volatile n'est mise qu'à la portée de Tisserands ayant beaucoup d'expérience. Des armées entières peuvent être et ont été disséminées par les pouvoirs remarquables de cette trame. Espérons que nous n'aurons jamais plus à prouver nos talents de cette façon.

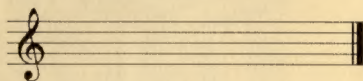


T RAME À ETEINDRE • Les flammes sont facilement éteintes avec cette trame. Elle défait les fils d'oxygène et d'essence et provoque une explosion immédiate qui par ailleurs ne cause aucun dégât, et très peu de fumée. La Guilde des Pompiers nous a donné une plaque commémorative en 6222, pour cette trame remarquable.

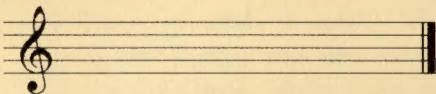


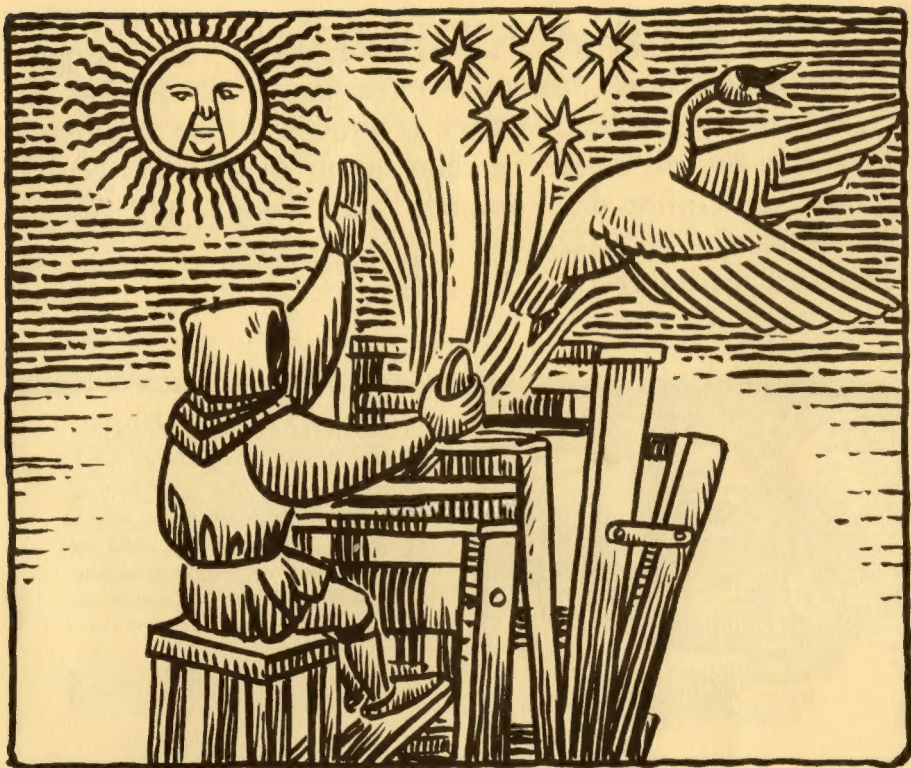
TRAME À AIGUISER

Ciseaux, épingles, et aiguilles à tricoter profitent de cette trame toute simple. Autrefois, des guerriers offraient la lame de leurs armes à aiguiser. Une manifestation de la Guilde des Forgerons aboutit au traité de Whetstone Bridge en 7550, qui interdit l'utilisation de cette trame avec les armes.

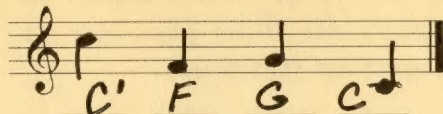


B ÉNÉDICTION • On appelle aussi cette trame "le coup de chance." Les objets bénis développent la qualité particulière d'un état purement chanceux. Cette trame ne peut pas être utilisée en dehors de la Guilde depuis la loi Emerick de 5858, qui reçoit depuis ce temps des dons généreux de l'ordre des statisticiens.





TRANSCENDANCE • Très peu de Tisserands savent l'utiliser, et pourtant c'est l'une des plus belles et des plus mystérieuses représentations de notre art. La Transcendance dissout les liens qui attachent nos fils à la trame, et soulève le corps et l'esprit vers un plan d'existence non défini. On dit des êtres transcendants qu'ils peuvent se transformer en oiseaux, ou en constellations, ou même en tache de soleil. Comme les châtements corporels sont interdits dans notre guilde, la transcendance est parfois utilisée comme punition et exil, mais seulement dans les cas les plus graves.



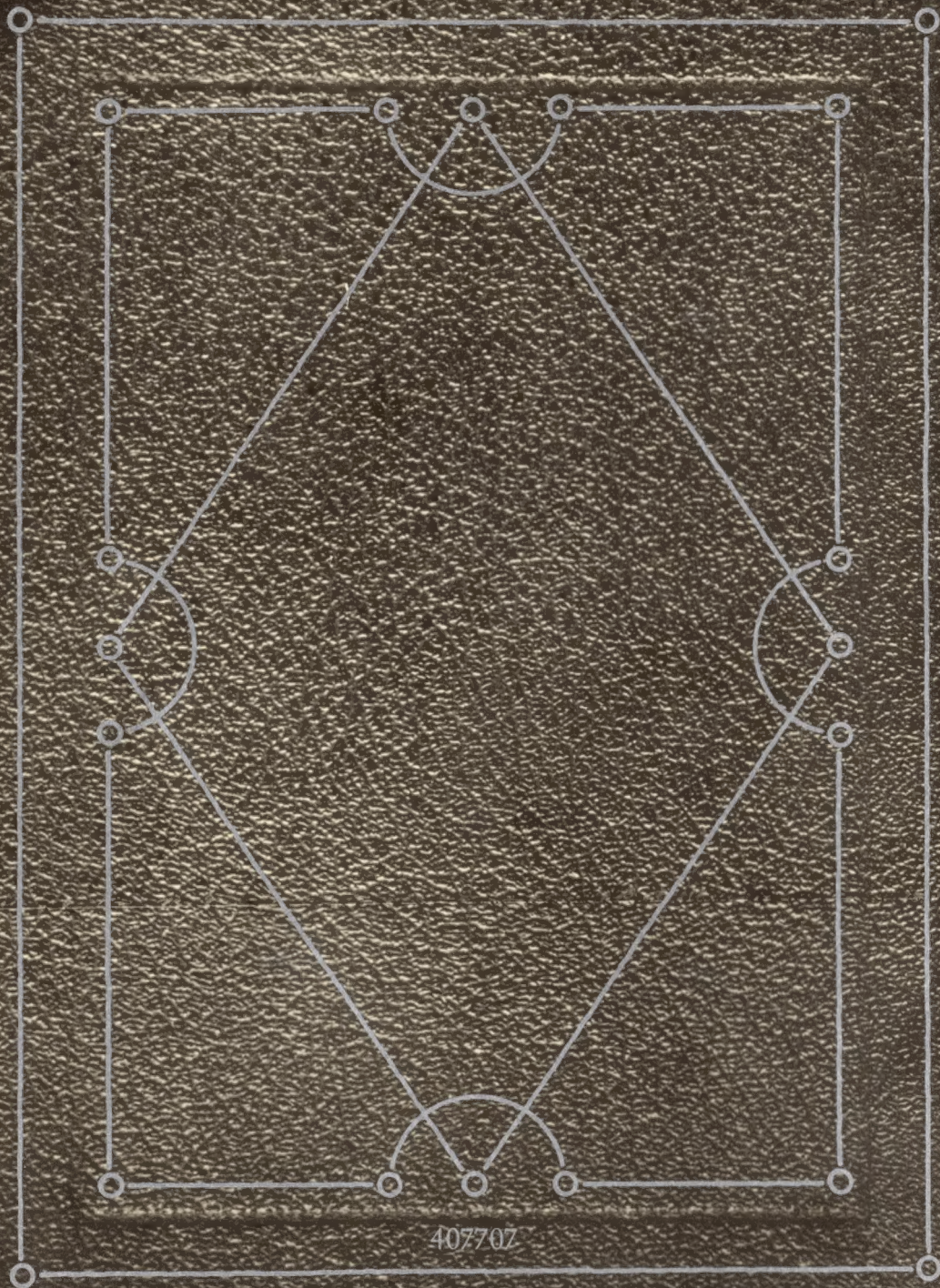
REFLET

TEMPS

PÉDALE

PAUSE





407707